

換科桌遊腦



主打「科學思維 X 桌遊設計」
不只是將教育主題與遊戲本體做結合
更要學會如何有效開發與妥善運用！

七位專家講師
V.S.
賽克松得獎團隊

13:30-16:30
國立臺灣科學教育館
B1地科實驗室



04/09

使用者經驗設計：桌遊篇
汪建均
深擊設計 | 策略總監



04/12

桌遊測試，這件事
Smoox Chen
台灣桌遊設計 | 團長



04/15

產品包裝之於桌遊產業
陳佑昇
禮賀設計 | 桌遊設計師



04/16

談科學議題與企劃內容
在遊戲中的呈現
高竹嵐
國立交通大學統計學研究所 | 助理教授



04/19

從桌遊到教育推廣的執行
羅勝夫/黃怡華
藝術工作室 | 創辦人



04/22

募資上架須知：從設計上談起
談迪笙
Transit工作室 | 設計師

